



**Trabajo Final de Grado. Proyecto de Diseño**

**Licenciatura en Diseño Gráfico**

Señalética para Plaza de la Música y 220 Cultura Contemporánea

Plaza de la Música and 220 Cultura Contemporánea Wayfinding

**Línea de investigación:** Diseño adaptado al usuario

**Autor:** Antonio Fernández

**Legajo:** DGR 01492

**DNI:** 40772821

**Tutora:** Rosa Esther Palamary

**Lugar y Fecha:** Córdoba, 25/06/22

*Índice*

<b>Resumen</b>	<b>4</b>
<b>Abstract</b>	<b>5</b>
<b>Problema de Diseño:</b>	<b>6</b>
<b>Objetivo general:</b>	<b>9</b>
<b>Objetivos específicos:</b>	<b>9</b>
<b>Justificación:</b>	<b>10</b>
<b>Marco Teórico</b>	<b>11</b>
Señalética	11
Color	12
Antropometría y legibilidad	14
Tipografía	15
Pictograma	15
Materiales	16
Ensamblés	17
<b>Antecedentes</b>	<b>23</b>
<b>Conclusiones del análisis.</b>	<b>28</b>
<b>Programa de diseño</b>	<b>30</b>
<b>Concepto de diseño</b>	<b>33</b>
<b>Generación de propuestas de diseño</b>	<b>37</b>
Moodboard	37
<b>Propuesta final de diseño</b>	<b>46</b>
<b>Prototipo</b>	<b>62</b>
<b>Análisis de costos</b>	<b>70</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>71</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>71</b>
<b>Referencias</b>	<b>73</b>

*Índice de imágenes*

Figura 1. Metodología de Diseño. Elaboración propia.	21
Figura 2. Palo Alto Square. Elaboración propia.	24
Figura 3. Biblioteca Nacional Mariano Moreno. Elaboración propia.	26
Figura 4. Banco Santander. Elaboración propia.	27
Figura 5. Cronograma de trabajo. Elaboración propia.	35
Figura 6. Cronograma de trabajo. Elaboración propia.	36
Figura 7. Moodboard. Elaboración propia.	37
Figura 8. Pruebas de color. Elaboración propia.	39
Figura 9. Pruebas de Tipografía. Elaboración propia.	40
Figura 10. Primeros Bocetos. Elaboración propia.	40
Figura 11. Primera prueba estética. Elaboración propia.	42
Figura 12. Planos arquitectónicos. Elaboración propia.	43
Figura 13. Planos arquitectónicos. Elaboración propia.	43
Figura 14. Paleta de colores. Elaboración propia.	45
Figura 15. Pictogramas. Elaboración propia.	47
Figura 16. Grilla Pictogramas. Elaboración propia.	47
Figura 17. Tótem. Elaboración propia.	49
Figura 18. Grilla Totem. Elaboración propia.	50
Figura 19. Señal colgante. Elaboración propia.	51
Figura 20. Grilla señal colgante. Elaboración propia.	53
Figura 21. Señal informativa con pié. Elaboración propia.	53
Figura 22. Señal amurada. Elaboración propia.	54
Figura 23. Grilla señal amurada. Elaboración propia.	55
Figura 24. Colocación de cartelería. Elaboración propia.	56
Figura 25. Totem. Elaboración propia.	58
Figura 26. Conjunto de señales amuradas. Elaboración propia.	59
Figura 27. Señal colgante - Lado A. Elaboración propia.	60
Figura 28. Señal colgante - Lado B. Elaboración propia.	60
Figura 29. Bicicletas. Elaboración propia.	61
Figura 30. Aulas. Elaboración propia.	62
Figura 31. Presupuesto de diseño. Elaboración propia.	63
Figura 32. Presupuesto de diseño. Elaboración propia.	63

## Resumen

El trabajo fue impulsado debido a la falta de señalización en Plaza de la Música y 220 Cultura Contemporánea, un polo cultural cordobés que reúne artistas y públicos, tanto nacionales como internacionales. A través de esta investigación se diseñó un sistema señalético para que las personas que transitan el espacio puedan recorrerlo sin problemas. Se propuso un sistema que contempla las necesidades del entorno siendo funcional, logrando legibilidad y el contraste necesario. Se realizó a través de una metodología de diseño propia con raíces en las de Bruno Munari y Jorge Frascara. Como resultado de este proceso, se llevó a cabo un proyecto acorde al entorno, simple, transmitiendo información que los públicos necesitan para poder habitar el espacio, logrando un mejor tránsito y minimizando pérdidas de tiempo.

Palabras clave: Señalética, Diseño Gráfico, Cultura.

## Abstract

This job was powered by the lack of signaling in Plaza de la Música and 220 Cultura Contemporánea, a cultural center from Córdoba that brings together both national and international audience and artists. Through this research it was designed a signage system so people who transit the place are able to do so without any problem. A system that was developed on the needs of the environment was proposed being functional, achieving readability and required contrast. It was made through my own methodology inspired by Bruno Munari and Jorge Frascara. As a result of this process a project was carried out according to the environment, simple, relaying information that the audience needs to traverse the place, improving transit and minimizing the waste of time.

Keywords: Signage, Graphic Design, Culture.

## **Problema de Diseño:**

La Economía Creativa es un área de constante desarrollo y crecimiento en la actualidad, generando cada vez más y mejores propuestas como también diferentes públicos interesados en ellas. “La Economía Creativa abarca el impacto de sus bienes y servicios en otros sectores y procesos de la economía y las conexiones que se establecen entre ellos, provocando e incorporándose a profundos cambios sociales, organizacionales, políticos, educativos y económicos”. (Florida, 2019, p. 26)

Si se analiza la cultura regional, Plaza de la Música y 220 Cultura Contemporánea no pueden pasar por alto siendo uno de los polos culturales más importantes de la Provincia de Córdoba, escenario de numerosos espectáculos que atraen a públicos de todo el país.

“El término clase creativa es utilizado para referirse a los profesionales cualificados cuya función económica es la generación de nuevas ideas y el desarrollo de nuevas tecnologías y contenidos creativos. Incluye dentro de esta categoría a los científicos, ingenieros, arquitectos, diseñadores, profesores, artistas, músicos, etc. (Florida, 2002, p.155)

De un tamaño aproximado de 9.000m<sup>2</sup> y con una gran cantidad de personas que transcurren el espacio, es innegable que la señalética cumple un rol fundamental en el manejo y la orientación de los diferentes públicos.

En ese sentido, la señalética, es parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos. Al mismo tiempo es la técnica que organiza y regula estas relaciones. (Costa, 1989, p. 9)

Cabe considerar, por otra parte, que un entorno que no contempla el uso de la señalética produce graves problemas a las personas que sufren de agorafobia o trastornos de ansiedad al no tener vías de escape claras o al perderse en un lugar desconocido. Según la Clínica de la Ansiedad de Barcelona, la ansiedad es un mecanismo adaptativo que ayuda a las personas a mantenerse alertas, sin embargo, en algunos casos, este mecanismo funciona de forma alterada, es decir, produce problemas de salud y, en lugar de ayudar a la persona, la incapacita. En uno de sus artículos, la agorafobia, entre otras cosas, es el miedo a estar en lugares que resulte difícil disponer de ayuda en caso de tener un ataque de pánico (Massagué, 2007)

Plaza de la Música y 220cc poseen una magnitud que requiere un flujo de tránsito dinámico y eficiente para evitar amontonamientos, desorientación y pérdidas de tiempo, ofreciendo así una experiencia positiva de los públicos que lo habitan. Un camino viable para este fin es un desarrollo y una producción correcta de un sistema señalético que contemple el manejo de grandes cantidades de personas, jerarquías de los espacios y, además, los usos y costumbres de las personas que lo transitan.

De esta forma, Plaza de la Música y 220 Cultura Contemporánea aprovecharían mejor sus espacios, recursos y tiempos, dándole a las diferentes personas más independencia al transitar por un espacio que creen conocer, ya que, se ubican fácilmente.

Con el fin de encontrar una solución óptima al problema planteado, a continuación se presentan una serie de interrogantes que ayudarán a encontrar parámetros claves para la resolución del proyecto.

¿De qué forma el Diseño Gráfico puede lograr que las personas que no conocen Plaza de la Música y 220cc lo puedan transitar sin problemas?

¿Hay convenciones establecidas que los públicos ya conozcan a la hora de querer ubicarse en un espacio?

¿Cómo son las características de los proyectos de señaléticas de festivales y/u otros espacios culturales?

¿Cómo se deberían diseñar los elementos que conforman la señalética para que tengan una identidad y sea funcional en Plaza de la Música y 220cc?

### **Objetivo general:**

Desarrollar un sistema señalético de Plaza de la Música y 220 Cultura Contemporánea con el fin de una mejor organización de los públicos que transitan el espacio mediante una serie de carteles orientativos.

### **Objetivos específicos:**

Investigar sobre convenciones establecidas que se utilicen en la señalética que los públicos ya identifiquen y entiendan.

Establecer qué características debe tener el diseño de la señalética y como funcionaría en el campo de acción.

Generar una conceptualización gráfica que identifique a Plaza de la Música y 220 Cultura Contemporánea para su distinción y diferenciación

### **Justificación:**

Este proyecto demuestra la importancia que tiene el Diseño Gráfico en general y la Señalética en particular en la vida de las personas, siendo un medio para el cual los públicos puedan desplazarse, transcurrir y orientarse por un espacio sin problemas y sin pérdidas de tiempo, beneficios que cuando el sistema funciona bien pasan desapercibidos, pero cuando falla se hacen muy evidentes e incontrolables.

El beneficio principal es una preocupación menos que tener por parte del usuario final, debido a que con un simple vistazo puede encontrar lo que está buscando, esa persona se siente segura en un entorno conocido y se evita la ansiedad de estar perdido. Además, en un entorno donde circula gran cantidad de personas, ante cualquier emergencia la evacuación del espacio sería más intuitiva y por consiguiente más rápida, que, en ese tipo de situaciones cada segundo cuenta.

El beneficio que obtendrá el entorno es la organización y la mejor distribución de las personas que lo transitan, hecho que, hoy en día atravesando una pandemia, es más importante que nunca.

El proyecto es factible porque el espacio realmente necesita un sistema señalético que contemple todos los públicos, además no representaría un gasto excesivo para Plaza de la Música, ya que, dentro de lo posible se desarrollaría minimizando los gastos innecesarios.

## **Marco Teórico**

El proyecto consta de una serie de carteles y señalizaciones necesarias en los puntos de estrés del espacio, permitiendo a las personas encontrar lo que están buscando en ese momento, para dicho fin, es necesario tener en cuenta características como un uso correcto de la ubicación, el tamaño, el color, la forma, las alturas, el contraste, el contacto, la materialidad, la identificación y las convenciones de los pictogramas que se utilicen para identificar los diferentes espacios correctamente.

### *Señalética*

Sin duda, la señalética es el eje central de este trabajo, por lo que es necesario analizar cómo entienden a la señalética diferentes autores para definir con qué enfoque se realizará el proceso del mismo. “Señalética, parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos. Al mismo tiempo es la técnica que organiza y regula estas relaciones.” (Costa, 1989, p. 9)

Las señales forman parte de la vida diaria de los ciudadanos y no solo están allí; deben ser atemporales y actuar como si siempre hubieran estado allí. Deben

volverse visibles cuando haya que elegir un destino, deben hacer su trabajo y luego convertirse nuevamente en parte del entorno. (Frascara, 2011, p.94)

En base a lo expuesto por los autores, se puede decir que la señalética es parte del paisaje del espacio y que debe estar dispuesta a ser encontrada y entendida por las personas que transcurren por la zona, mejorando la organización, disminuyendo las pérdidas de tiempo y ayudando a que las personas que transiten el entorno se sientan ubicadas y seguras en el mismo.

### *Color*

El color es una parte fundamental de todo tipo de diseño y la señalética no es la excepción, siendo el color uno de los primeros pasos a definir a la hora de empezar un proyecto, es importante ver el punto de vista de distintos autores para sacar conclusiones al respecto.

En sus estudios de la Psicología del color (Heller, 2010), comenta que los colores y los sentimientos no se combinan de manera accidental en la psicología de las personas, sino que el simbolismo psicológico y la tradición histórica permiten explicar por qué es así.

Por otra parte, “El diseño puede considerarse como la expresión visual de una idea. La idea es transmitida en forma de composición. Las formas constituyen la composición en la que se introduce un esquema de color.” (Wong, 1992, p.3)

Agregando a la postura de los dos autores mencionados anteriormente, siendo Heller más influenciada por la psicología y Wong tomando al color como parte de la composición que debe estar bien realizada dependiendo el fin de la pieza de comunicación.

Los colores tienen más relaciones e interacciones inmediatas con el entorno que las formas gráficas. Esto es debido a la instantaneidad perceptiva de los colores y a su naturaleza connotativa, que contrasta con la función denotativa de los pictogramas y los textos señaléticos. (Costa, 2007, p.108)

Además, Costa contempló cómo debería ser el color en un sistema señalético que se desarrolle en un espacio cultural comentando lo siguiente: “Aquí el color señalético tiene una función más discreta ya que debe incorporarse al medio ambiente sin estridencias, sin perturbar la función esencial del espacio en acción” (Costa, 1989, p.182)

Teniendo en cuenta a los 3 autores, se decide tomar al color como herramienta que permita diferenciar, identificar y que logre un buen contraste para que el mensaje sea claro y directo en el uso de la señalética, ya que las cuestiones psicológicas de las personas las va a proporcionar el entorno y no el color que se utilice en sí.

### *Antropometría y legibilidad*

Se decidió unificar Antropometría y las nociones de legibilidad debido a que están estrechamente relacionadas, y juntas pueden brindar información importante para la toma de decisiones del proyecto. La antropometría juega un rol fundamental en el campo de la señalética, “El término antropometría proviene del griego anthropos (hombre) y metrikos (medida) y trata del estudio cuantitativo de las características físicas del hombre.” (Cabello, p.2).

Jorge Frascara (Como se citó en Herrero, 2013) hace una distinción entre “legibilidad” y “leibilidad” tomando a ambos conceptos como aspectos indispensables en la lectura de un texto: la “legibilidad” que se refiere a la facilidad para reconocer letras (un problema perceptivo), y [...] “leibilidad” que se refiere a la capacidad con que se puede comprender un texto (un problema cognitivo)”

Gracias al aporte de los dos conceptos, podemos acordar que el factor humano (principalmente el físico) es primordial a la hora de diseñar un sistema señalético, ya que un sistema que no lo contemple es muy probable que tenga fallas de altura, distancia y un tamaño de fuente que quizá no sea el óptimo.

### *Tipografía*

La tipografía es una de las decisiones más importantes que debe tomar un diseñador gráfico a la hora de definir los atributos que compondrán el sistema señalético que está desarrollando. “La selección de la tipografía obedecerá a los criterios de connotaciones atribuidas a los diferentes caracteres tipográficos y de legibilidad. Asimismo, serán definidos el contraste necesario, el tamaño de la letra y su grosor.” (Costa, 2007, p.134)

Parafraseando a Catópodis y Angelastro (2012), los sistemas de señalización en rutas, utilizan tipografías sin serifas debido a sus rasgos sintéticos, formas definidas y un reconocimiento óptico en condiciones de lectura adversas, en definitiva, su capacidad de ser legibles en condiciones de lectura que no son ideales, hacen que este tipo de tipografías sean óptimas para entornos que las condiciones no son controladas.

### *Pictograma*

Para diseñar un sistema señalético, es imprescindible el uso de los pictogramas, debido a que son la parte universal de la señalización, el público puede no entender el idioma del cartel, pero el pictograma viene a dotar de universalidad al cartel, para que pueda ser aún más clara la comunicación. “Un pictograma es un signo icónico que en su elementalidad

visual transmite un significado con simplicidad y claridad, más allá de las fronteras culturales, lingüísticas o cognitivas.” (García, D., y Palao, 2013, p.8)

Parafraseando a Joan Costa (1987), los pictogramas correspondientes deben ser elegidos bajo tres parámetros fundamentales, el punto de vista semántico (significación unívoca), sintáctico (unidad formal y estilística) y pragmático (visibilidad, resistencia a la distancia). Teniendo en cuenta los tres factores, el pictograma será el indicado para realizar la señal.

Teniendo en cuenta lo que plantean los autores, se puede concluir que el uso del pictograma es imprescindible a la hora de realizar un sistema señalético, además, pueden modificarse ligeramente para unificar la comunicación de acuerdo a la identidad de Plaza de la Música y 220 Cultura Contemporánea.

### *Materiales*

Gracias al avance de las nuevas tecnologías, cada vez hay más materiales y posibilidades para darle cuerpo a un sistema señalético, dependiendo de las circunstancias del entorno y las necesidades del mismo.

Para poder decidir adecuadamente el material con el que se llevará a cabo el sistema, es necesario conocer las características del mismo, cuales son las ventajas y

desventajas que ofrece, su durabilidad y resistencia dependiendo de las condiciones climáticas y de iluminación a las que será sometido. (Díaz, s.f)

“Entre los plásticos más utilizados para el señalamiento se encuentran, los acrílicos, el PVC, el policarbonato, el estireno, el polipropileno, el plástico reforzado con fibra de vidrio (GRP), el nylon poliéster fibroreforzado y el vinilo.” (Quintana, s.f, p.99)

Gracias al aporte de los autores, es necesario hacer un estudio de los diferentes materiales que se consiguen y elegir los correctos para los distintos carteles que sean necesarios para el proyecto.

### *Ensamblajes*

Un detalle no menor es el tipo de ensamble que posea la señal, debe pensarse como una parte fundamental del proceso de diseño. “Los medios de sujeción son aquellos que nos ayudan a sujetar la señal contemplando si la señalización será de manera permanente o temporal.” (Quintana, s.f, p. 110).

Esta parte del proyecto requiere el asesoramiento y colaboración del equipo técnico del fabricante que ha de realizar el proyecto, pues se trata de un trabajo

orientado a la producción, e incluye el conocimiento preciso de los materiales más adecuados, sistemas de iluminación, de fijación, etcétera. (Costa, 2007, p. 114)

Se puede entender por lo mencionado por los autores que el ensamble posee dos aristas, una es la de conocer y entender los diferentes materiales, pegamentos y tecnologías que existen para que el proyecto se pueda desplegar correctamente. La otra arista es la de un trabajo en equipo junto con las personas encargadas del montaje para poder entender qué es lo óptimo y realizar cambios de ser necesario.

### *Tipos de señales*

La señalización necesita poder diferenciar diferentes tipos de señales para utilizar las más convenientes dependiendo de la necesidad.

En 1931, se consiguió en Ginebra la firma de un convenio internacional sobre la unificación de la señalización vial. Esta preveía esencialmente tres tipos de señales: las señales de peligro, triangulares y de color amarillo, las señales de prescripciones absolutas, curculares y de color rojo, y las señales de indicación, rectangulares y de color azul. (Costa, 2007, p. 44)

Parafraseando a Quintana (s.f), las señales pueden clasificarse según su objetivo. Existen las señales orientadoras, informativas, direccionales, identificativas, reguladoras y dentro de este último grupo se encuentran las preventivas, restrictivas y prohibitivas.

Para el proyecto es necesario identificar qué tipos de señales son necesarias en cada uno de los espacios y tener en cuenta el poder que tiene cada señal para hacer un uso correcto en cada caso.

## **Método de Diseño**

Según lo aprendido a lo largo de la carrera, para proceder en la producción de un problema de diseño de manera ordenada, es necesario seguir un método de diseño que se adapte al tipo de producto que se debe diseñar. El método es importante debido a que ayuda a prestar atención paso por paso para no dejar ningún detalle sin analizar y poder proceder de la mejor manera para obtener un producto bien resuelto.

Para el presente proyecto, se tendrá en cuenta la metodología de trabajo de Bruno Munari y Jorge Frascara debido a que sus formas de trabajo se pueden unir para lograr un proceso ordenado y completo para la producción de un sistema señalético.

Se toma como referencia del método de Munari (2004) la cuestión de creatividad, materiales y tecnologías y dibujo constructivo como puntos clave en el proceso de creación de un sistema señalético.

Por otro lado, Frascara (2000) define el problema en reiteradas ocasiones según el avance del proyecto y además introduce al diseñador a la cuestión de organizar la producción e implementación de las piezas en su montaje final, lo cual se considera muy importante en un proyecto como este. Asimismo, estos son los puntos más fuertes de los dos autores pero no son los únicos que se incluirán en la metodología final.

Metodología de Diseño		
Munari	Frascara	Metodo propio
- Definición de problema	- Primera definición del problema	- Primera definición del problema
- Elementos del problema	- Recolección de información sobre el cliente	- Recolección de información sobre el cliente
- Recopilación de datos	- Segunda definición del problema	- Segunda definición del problema
- Análisis de los datos recogidos	- Determinación de objetivos	- Determinación de objetivos
- Creatividad	- Tercera definición del problema	- Tercera definición del problema
- Materiales y Tecnología	- Desarrollo de ante proyecto	- Creatividad
- Modelos	- Presentación al cliente	- Materiales y Tecnología
- Verificación	- Organización de la producción	- Desarrollo de ante proyecto
- Dibujo constructivo	- Implementación	- Presentación al cliente
	- Evaluación del grado de alcance de los objetivos establecidos	- Organización de la producción
		- Implementación
		- Evaluación del grado de alcance de los objetivos establecidos

**Si bien en este caso sería ideal la implementación y la evaluación del grado de alcance de los objetivos, debido a la naturaleza del cursado, estos pasos se dificultan y es poco probable que se puedan llevar a cabo.**

Figura 1. Metodología de Diseño. Elaboración propia.

Teniendo en cuenta el cuadro expuesto anteriormente, se procederá a explicar paso por paso del Método de diseño propio:

Primera definición del problema: Es el primer acercamiento de parte del diseñador al problema de diseño, se plantea el problema de parte del cliente y se define un presupuesto.

Recolección de información sobre el cliente: En este punto se busca información necesaria que permita entender mejor a la organización.

Segunda definición del problema: Se analiza e interpreta la información obtenida en los pasos anteriores.

Determinación de objetivos: Se plantea lo que el diseño debe lograr.

a- Determinación del canal

b- Estudio de alcance, contexto y mensaje

c- Análisis de requerimientos y sus interacciones y determinación de prioridades y jerarquías. Estudio preliminar de implementación.

Tercera definición de objetivos: Especificaciones para la previsualización

Creatividad: Empezar a buscar alternativas posibles para la solución del problema

Materiales y Tecnología: Se definen posibles materiales y/o tecnologías necesarias para la resolución del montaje de las piezas finales.

Desarrollo de anteproyecto: Teniendo en cuenta el punto anterior, se define la forma, el tema, código y técnica dentro del presupuesto acordado.

Presentación al cliente.

Organización de la producción: “Preparación del diseño listo para reproducir. Coordinando los recursos económicos y humanos. Especificaciones técnicas y arte terminado” (Frascara, 2000)

Implementación.

Evaluación del grado de alcance de los objetivos establecidos.

### *Antecedentes*

Los casos de estudio planteados se refieren a 3 proyectos de diseño de señalética que poseen diferentes soportes, diferentes formas de abordar la arquitectura y también una paleta de colores interesantes que demuestran las posibilidades que ofrece la señalética para llevar a cabo su cometido. El primero de los casos es “Palo Alto Square”, un complejo de oficinas ubicadas en Palo Alto, California, EEUU. El segundo caso de estudio es la Biblioteca Nacional Mariano Moreno en la Ciudad de Buenos Aires, Argentina. Y por último, el tercer caso de estudio es del Banco Santander, un caso interesante que se diferencia de los dos anteriores debido a que el sistema debe poder producirse en reiteradas sucursales del banco en distintas partes del mundo.

Palo Alto Square es un complejo de oficinas en Palo Alto (California, EEUU)



<b>Color</b>	Utilizan una paleta muy reducida de solo 2 colores (Blanco y negro)
<b>Antropometría y legibilidad</b>	A la distancia se puede visualizar el número del edificio pero para la demás información es necesario encontrarse cerca del cartel. Son señales altas para que puedan ser vista desde la distancia.
<b>Tipografía</b>	Se utiliza tipografías palo seco en todos las señales que se visualizan.
<b>Pictograma</b>	No posee pictograma, pero si se utiliza la misma trama para la base de todas las señales. Se puede visualizar un mapa de referencia para los publicos.
<b>Ubicación</b>	La ubicación de la cartelería se centra en totems aislados en la vía pública donde señalan la disposición de los diferentes edificios.

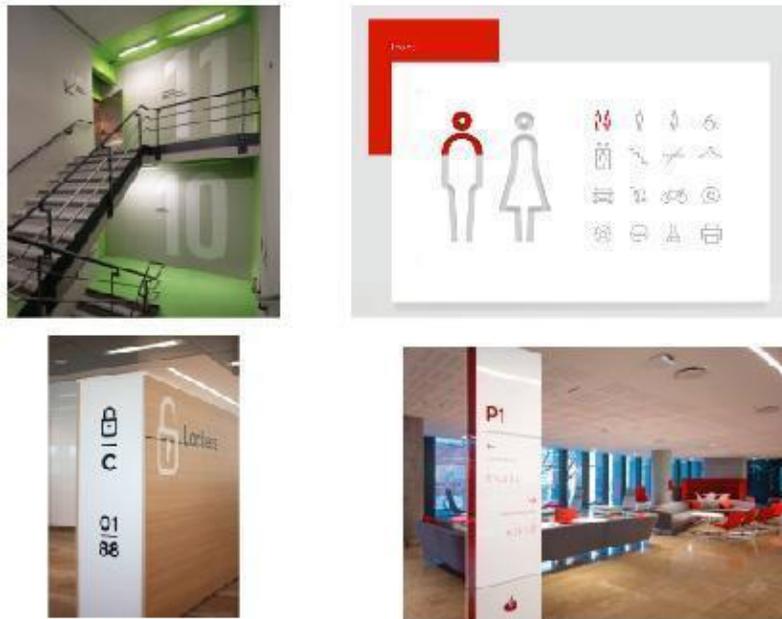
Figura 2. Palo Alto Square. Elaboración propia.

## Biblioteca nacional Mariano Moreno. Buenos Aires, Argentina



<b>Color</b>	La mayoría de las señales son blancas o negras, con detalles en naranja y azul.
<b>Antropometría y legibilidad</b>	El tamaño de la tipografía es correcto debido a que las señales no están lejos de donde transcurren las personas que transitan el lugar.
<b>Tipografía</b>	Utilizan tanto tipografías con serifa como de palo seco, dependiendo de la extensión del texto que se necesita. Además utilizan a la tipografía como iconografía haciendo alusión a que justamente es una biblioteca. (Como en los baños)
<b>Pictograma</b>	Los pictogramas parten de detalles de signos de puntuación, utilizando en algunas ocasiones esa trama para acompañar la cartelería.
<b>Ubicación</b>	Se utilizan mucho los recursos arquitectónicos del edificio, directamente montando el cartel sobre paredes, logrando que la señalética se amolde sea parte de la arquitectura.

Figura 3. Biblioteca Nacional Mariano Moreno. Elaboración propia.

**Banco Santander**

<b>Color</b>	Utilizan los colores institucionales (blanco y rojo) para la gran mayoría de las señalizaciones, no obstante también utilizan negro y gris sobre blanco, y en algunos casos colores verdes y hasta plenos con textura de madera donde son el soporte de algunos carteles
<b>Antropometría y legibilidad</b>	La legibilidad es muy buena, en algunos casos hasta exageran el tamaño de números e íconos tomando más presencia en determinados puntos (Como en las escaleras y en los lockers)
<b>Tipografía</b>	Utilizan tipografías palo seco, no utilizan demasiado texto, sino que dejan que la iconografía hable por sí sola.
<b>Pictograma</b>	Diseñaron su propio sistema de pictogramas, lo que simplifica la identificación en los distintos ambientes logrando una unidad muy acorde en las distintas señales.
<b>Ubicación</b>	Utilizan tanto la arquitectura como totems en puntos de estrés para mejorar la experiencia de las personas que transitan el espacio.

Figura 4. Banco Santander. Elaboración propia.

### *Síntesis de datos*

Caso 1: “Palo Alto Square” es un complejo de oficinas ubicado en Palo Alto, California. La señalética planteada responde simplemente a la ubicación de los diferentes edificios dentro del complejo, con una paleta de tan solo 2 valores (blanco y negro) y una trama característica en cada una de las señales, logran el objetivo sin mayores complicaciones. Es un espacio de oficinas donde la simplicidad en la cartelería es una virtud ya que es un entorno en donde la gente suele estar con los tiempos contra reloj y donde una buena señalización es un factor clave.

Caso 2: “Biblioteca Nacional Mariano Moreno” es un entorno en donde la señalética es fundamental debido a la magnitud del edificio. Es una señalética que juega todo el tiempo con cuestiones referidas a la letra y a los signos, utilizándolos como distintivos en sanitarios y en los diferentes puntos de comunicación. La mayoría de las señales se encuentran empotradas sobre las paredes del edificio, logrando que el entorno se lleve muy bien con respecto a la cartelería. Es un sistema señalético muy acorde debido a que todo el tiempo recuerda al espacio donde se desarrolla, una biblioteca.

Caso 3: “Santander”, diseñar un sistema señalético para un banco tan grande no es tarea fácil, pero en este caso se logra ver un sistema que funciona y se hace de cada uno de los rincones del edificio. Logra muy bien que la señalética conviva y sea parte del edificio hasta logrando cierta personalidad agradable al transcurrir por los diferentes espacios.

Además no tienen miedo en utilizar colores que no correspondan a la identidad de la empresa, lo cual es un valor agregado por que se sigue entendiendo que es la misma empresa quien comunica. El uso de la iconografía es muy acertado, simple y cumple con su función primordial, la cual es identificar cada uno de los espacios.

#### Conclusiones del análisis.

De acuerdo a la comparación de los tres casos de estudio, se puede llegar a la conclusión que son similares, pero diferentes a la vez. Todos son buenos sistemas señaléticos, que se basan en diferentes puntos para lograr su razón de ser, el caso de la Biblioteca Nacional Mariano Moreno, utilizan más las posibilidades que brinda la arquitectura, Palo Alto Square decide directamente utilizar tótems como único medio, y como podemos ver en el caso de Santander, sabe utilizar muy bien los dos soportes para hacer una señalética que se lleva muy bien con el espacio.

Por otra parte, la tipografía que predomina es la de tipo palo seco, que seguramente es por su inmediatez y su legibilidad. En algunos casos se tiende a exagerar los tamaños de ciertos iconos y números, logrando que la señalética sea muy fuerte en esos puntos, y quizá en otros pase más desapercibido, pero no por desapercibido quiere decir que no funcione el cartel, sino que se encuentra allí para cuando necesite ser visto.

Parafraseando a Quintana (s.f), las señales pueden clasificarse según su objetivo. Existen las señales orientadoras, informativas, direccionales, identificativas, reguladoras y dentro de este último grupo se encuentran las preventivas, restrictivas y prohibitivas.

Partiendo desde este lugar, se podría decir que la mayoría de las señales de los casos de estudios se refieren a señales orientadoras, informativas y direccionales. Hablando de un sistema señalético, estas señales no pueden faltar en ningún caso, luego claro existen las prohibitivas como “prohibido fumar”, que ya responde a una cuestión de hábitos y costumbres del entorno donde se desarrolla el sistema.

Se puede sacar en claro que los casos de estudio comparten similitudes en base a los requerimientos mínimos que debe poseer un sistema señalético, como un buen contraste, buena legibilidad, una ubicación idónea del cartel y pictogramas que pueda entender todo el mundo. Con esas bases que son iguales para todos los sistemas, el diseñador debe saber cómo aplicarlos al proyecto en el cual está trabajando para que la señalética cumpla con su objetivo y que a la vez sea una arista más que represente la identidad del anunciante y que refuerce aún más la personalidad de la marca.

*Programa de diseño*

<i>Condicionantes</i>	<i>Requerimientos</i>	<i>Premisas</i>
-----------------------	-----------------------	-----------------

Sistema señalético	<p>Señalética</p> <p>Es el eje fundamental de este proyecto, por lo que no se debe dejar fuera de las decisiones que se tomen el hecho de que ante todo, es un sistema señalético que debe orientar a las personas que transcurren por el lugar.</p> <p>Costa dice que la “Señalética, parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos. Al mismo tiempo es la técnica que organiza y regula estas relaciones.” (Costa, 1989, p. 9)</p>	<p>Señalética</p> <p>En este proyecto la señalética debe cumplir con la función de indicar y orientar a las personas en un entorno que no conocen, haciéndolas sentir seguras. Al ser un entorno que está en constante cambio por la cantidad de eventos que allí se desarrollan, la señalética debe ser simple, pero no vacía, debe aclarar con un vistazo lo que el usuario está buscando.</p>
--------------------	---	--

	<p style="text-align: center;">Tipografía</p> <p>La tipografía es uno de los parámetros más importantes a la hora de realizar un sistema señalético, Costa comenta que “La selección de la tipografía obedecerá a los criterios de connotaciones atribuidas a los diferentes caracteres tipográficos y de legibilidad. Asimismo, serán definidos el contraste necesario, el tamaño de la letra y su grosor.”</p>	<p style="text-align: center;">Tipografía</p> <p>Se decide descartar las tipografías con serifa por un primer momento, luego de ser necesario para textos más extensos (si es que los hay) se revisará su utilidad. La familia tipográfica que se utilizará para este proyecto será sin serifa como las tipografías Nura Font, Product Sans o Geomancy, ya que se adapta mejor para la necesidad de legibilidad y leibilidad.</p>
--	--	---

Orientación en el espacio	<p>Antropometría y legibilidad</p> <p>Para no caer en el error de una mala decisión de tamaños, el aporte de la antropometría y los factores de legibilidad a corta, media y larga distancia son indispensables para que el sistema funcione correctamente.</p>	<p>Antropometría y legibilidad</p> <p>Se debe tener en cuenta que el grado de legibilidad depende de la agudeza visual de la persona que vea la señal. Si se toma en cuenta que la población tiene una agudeza visual de 0,1, el tamaño de la fuente y de los íconos va a variar según el</p>
---------------------------	---	---

	<p>Como comenta Frascara, la “legibilidad” que se refiere a la facilidad para reconocer letras (un problema perceptivo), y [...] “leibilidad” que se refiere a la capacidad con que se puede comprender un texto (un problema cognitivo)”</p>	<p>cartel, el tamaño de fuente, la posición y la distancia de lectura del mismo. Se puede calcular de la siguiente manera: <math>Tg\lambda (5 \text{ min})</math> .  distancia = Altura de la tipografía. Con dicha ecuación, a una distancia de 10 metros, la tipografía debería tener 14,5 mm.</p>
--	---	--

<p>Convenciones</p>	<p>Color</p> <p>Como plantea Wong, “Las formas constituyen la composición en la que se introduce un esquema de color.” Partiendo de esta base, se elegirá una paleta cromática que haga resaltar la información en el ambiente en el que se desarrolla.</p> <p>Pictograma</p> <p>Para que los mensajes se transmitan correctamente, es indispensable un buen uso</p>	<p>Color</p> <p>Los colores que predominan en el exterior de Plaza de la música son los grises y los tonos rojos tierra debido a la fachada de ladrillos vistos.</p> <p>Con esta información, lo óptimo sería utilizar colores complementarios como la gama de los azules o verdes para que la señalética resalte y que esté siempre esperando ser vista.</p> <p>Pictograma</p>
---------------------	--	---

	<p>del pictograma como herramienta que comunica de una manera simple un concepto o lugar.</p> <p>“Un pictograma es un signo icónico que en su elementalidad visual transmite un significado con simplicidad y claridad, más allá de las fronteras culturales, lingüísticas o cognitivas.” (García y Palao,2013,p.8)</p>	<p>Se decide inspirarse en la identidad de 220cc para los pictogramas, utilizando el 0 (cero) como ícono de la cabeza de los personajes en la iconografía, y en base a eso plantear todo el sistema de pictogramas que necesite el proyecto (Revisar primeras ideas)</p>
--	---	--

### *Concepto de diseño*

Partiendo de la historia de la arquitectura que abarca la Plaza de la Música, se decide comenzar la búsqueda de la conceptualización del proyecto señalético. El edificio se construyó en 1910 creando la Usina Térmica Mendoza que junto con la Usina Hidráulica Molet, proveían parte del servicio eléctrico a la Ciudad de Córdoba. Luego, en el año 1953 comienza a funcionar EPEC, años más tarde, en 2012 inicia el proyecto de Plaza de la Música, buscando a futuro ser uno de los polos culturales más grandes de la Provincia de Córdoba.

Teniendo en cuenta la historia de la arquitectura de la Plaza, el concepto del proyecto de diseño surge de la electricidad, el movimiento y el arte. Algo que hace único a este espacio es

su historia y su actualidad, un entorno que antes generaba electricidad y movimiento, lo sigue haciendo pero a través del arte que recorre el espacio, atrayendo públicos de todo tipo a que disfruten lo que se genera en este polo cultural cordobés y argentino.

*Cronograma de trabajo*

Agosto						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
Primera definición del problema						

Septiembre						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
30	31	1	2	3	4	5
Recolección de información sobre el cliente						
6	7	8	9	10	11	12
Segunda definición del problema			Determinación de objetivos			
13	14	15	16	17	18	19
Tercera definición del problema						
20	21	22	23	24	25	26
Creatividad						
27	28	29	30	1	2	3

Figura 5. Cronograma de trabajo. Elaboración propia.

Octubre						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Noviembre						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1	2	3	4	5	6	7
Materiales y tecnología						
8	9	10	11	12	13	14
Desarrollo de ante proyecto						
15	16	17	18	19	20	21
Presentación al cliente			Org. de la producción			
22	23	24	25	26	27	28
29	30	1	2	3	4	5

Figura 6. Cronograma de trabajo. Elaboración propia.

*Generación de propuestas de diseño*

*Moodboard*



Figura 7. Moodboard. Elaboración propia.

## Pruebas de color segun el entorno



Colores predominantes en el exterior



## Colores institucionales

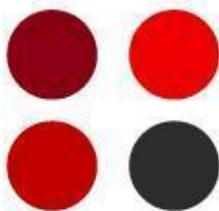


Figura 8. Pruebas de color. Elaboración propia.

Pruebas de tipografía y tamaños.



Figura 9. Pruebas de Tipografía. Elaboración propia.

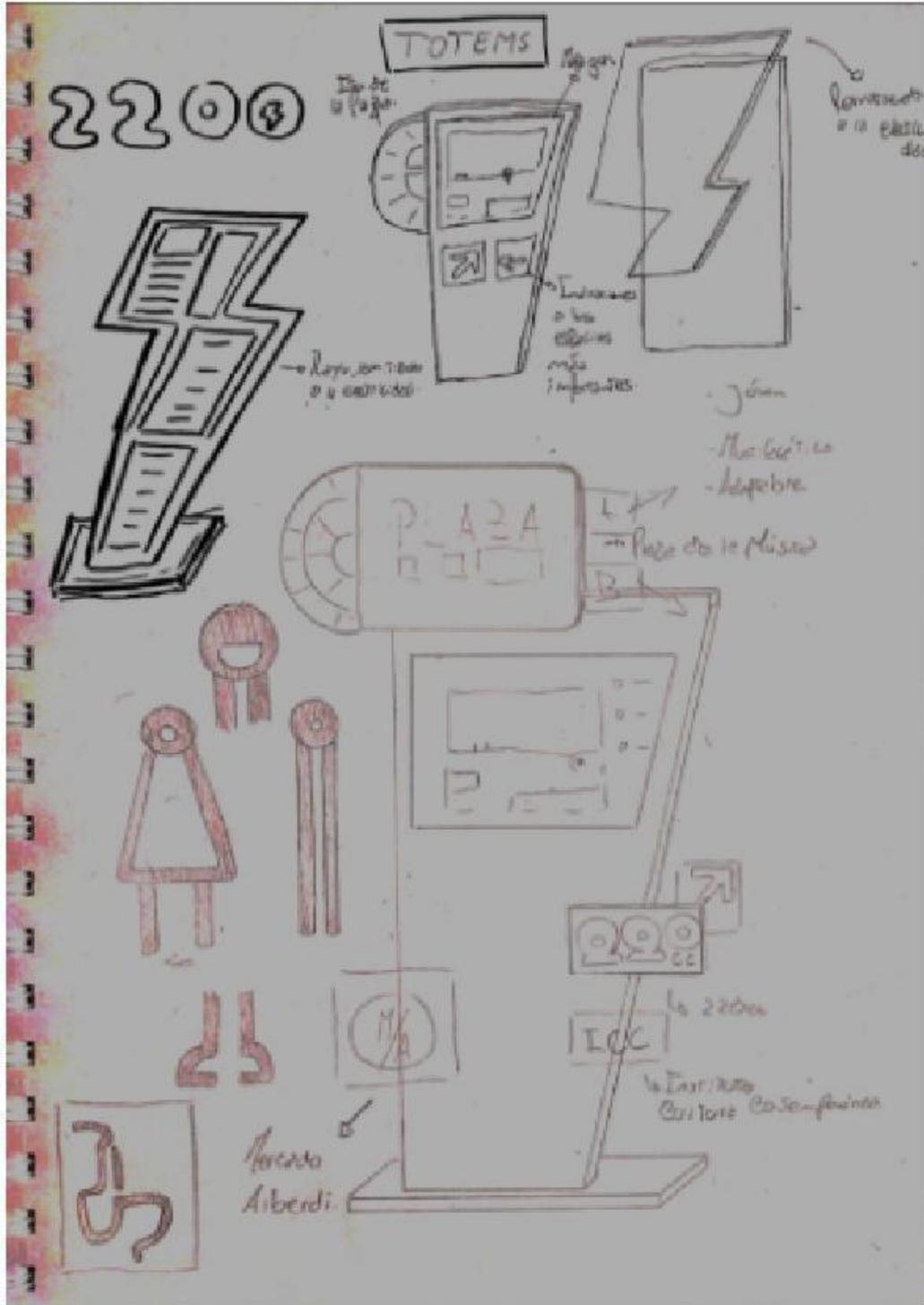


Figura 10. Primeros Bocetos. Elaboración propia.

Primera prueba estética de algunos iconos

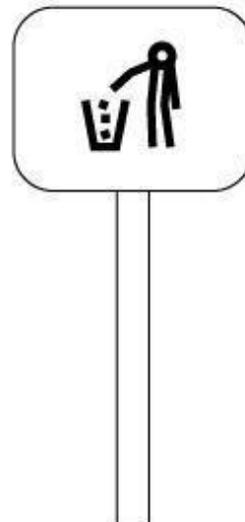
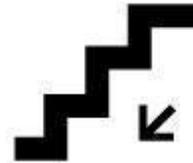
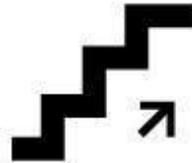
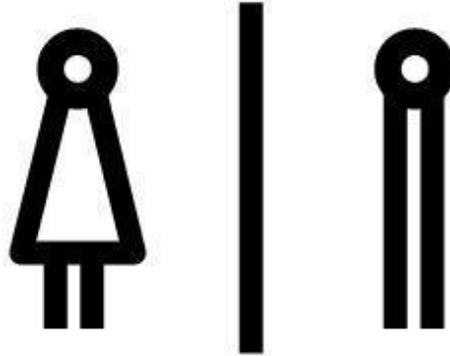


Figura 11. Primera prueba estética. Elaboración propia.

## Planos arquitectónicos Plaza de la Música (Blanta baja)

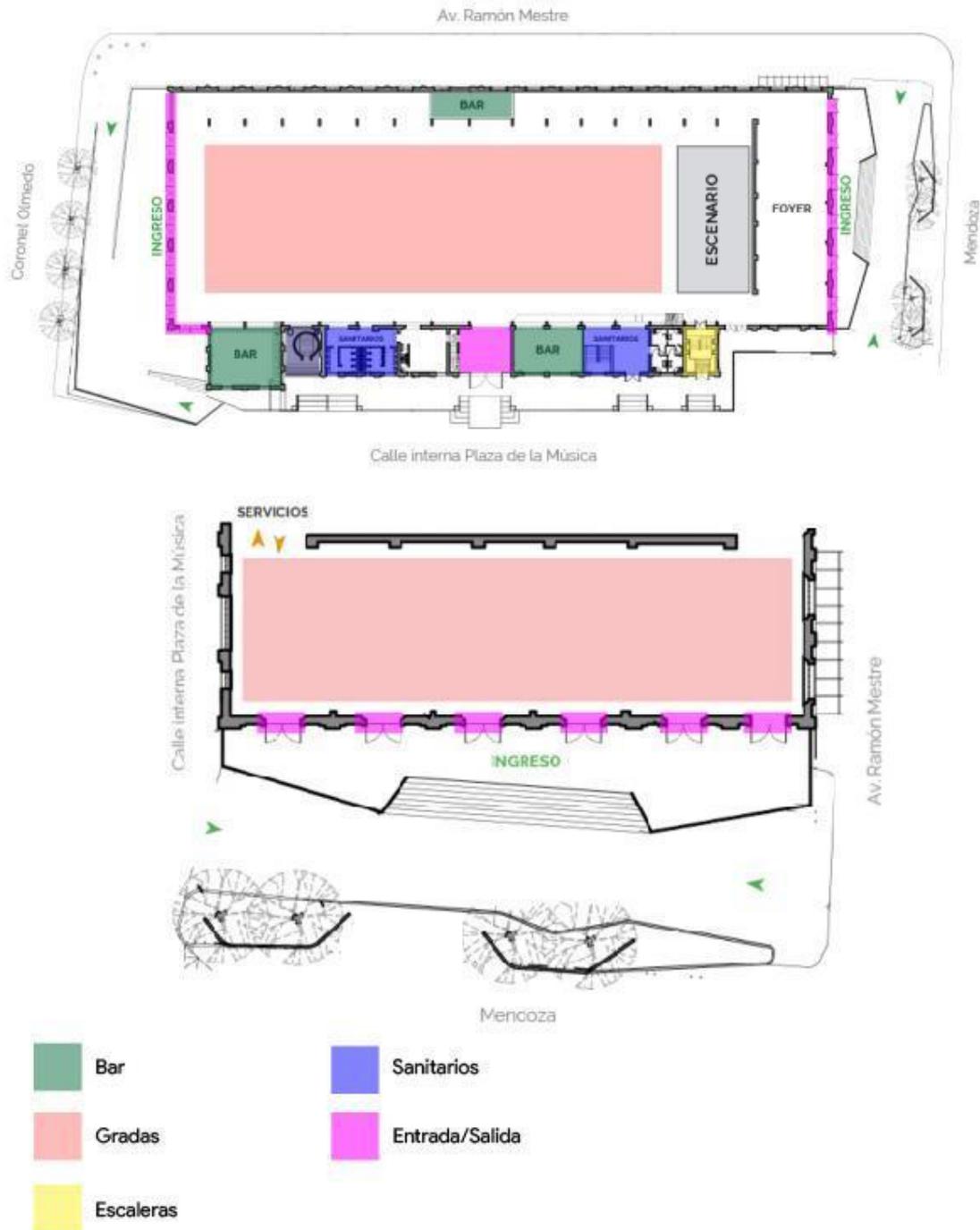


Figura 12. Planos arquitectónicos. Elaboración propia.

## Planos arquitectónicos 220 Cultura Contemporánea (Subsuelo)

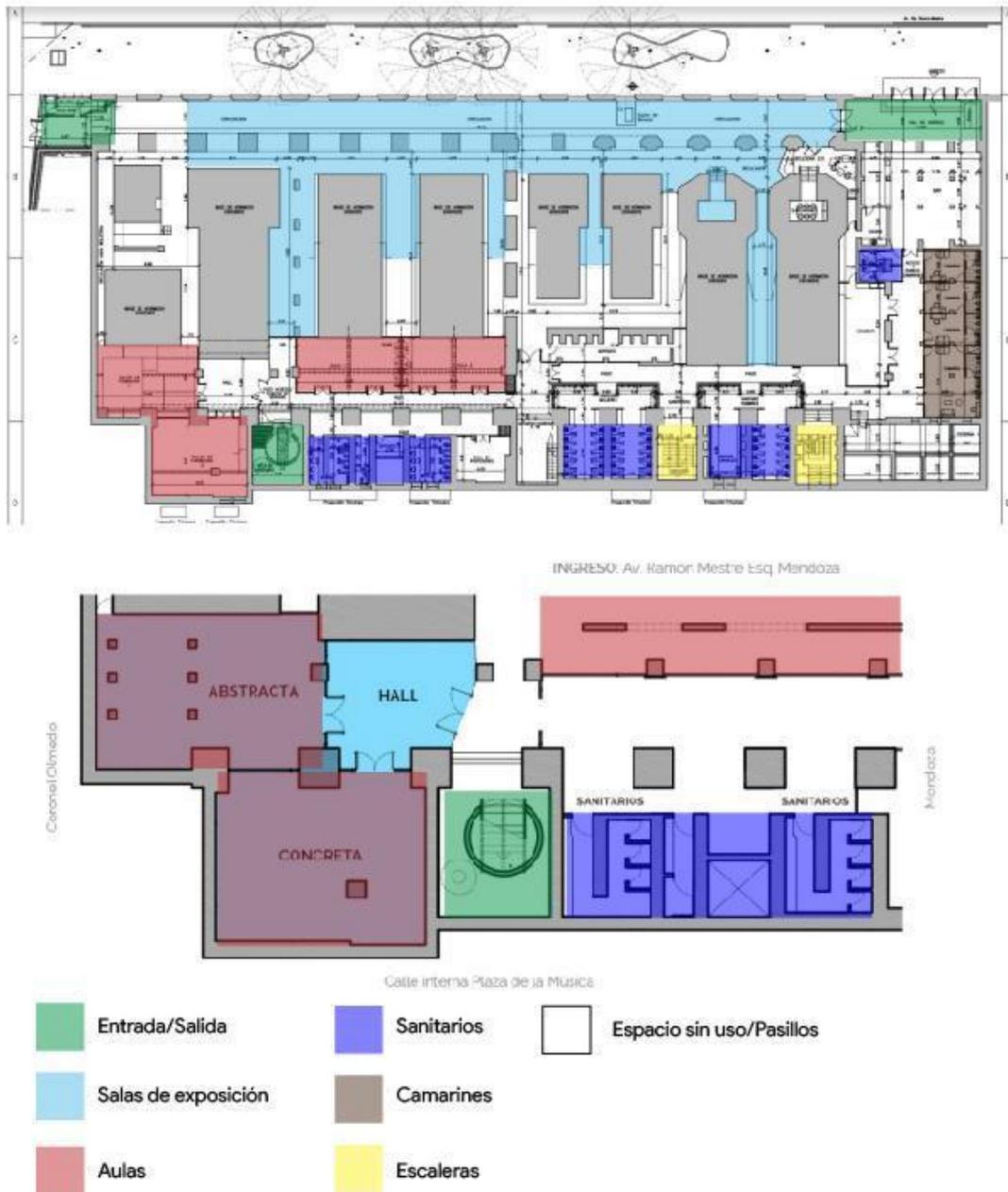


Figura 13. Planos arquitectónicos. Elaboración propia.

### *Propuesta final de diseño*

Se definió una paleta de colores que acompañe el espacio con un gris oscuro predominante y cada señal llevará el color del espacio que represente, donde el rojo es para Plaza de la Música, el celeste para 220cc, el marrón para el Patio de Comidas, el verde azulado para las aulas del Instituto Cultura Contemporánea, el violeta para sanitarios y el verde para escaleras y salidas de emergencia, que a continuación se ejemplifica y demuestra cada uno.

Con respecto a la tipografía, se optó por la familia Brother 1816 ya que posee un ojo grande que facilita la legibilidad a distancias medias y largas.

## Paleta de colores y valores

	R: 23 G: 161 B: 235	C: 67 M: 23 Y: 0 K: 0	#17A1EB		R: 176 G: 0 B: 0	C: 67 M: 23 Y: 0 K: 0	#B00000
	R: 51 G: 51 B: 51	C: 69 M: 63 Y: 62 K: 58	#333333		R: 113 G: 113 B: 113	C: 56 M: 48 Y: 47 K: 14	#717171
	R: 255 G: 255 B: 255	C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0	#FFFFFF				

## Paleta tipográfica

Brother 1816 - Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789 ¿ ? ¡ ! & @ ' ' ' ' « » % \* ^ # \$ £ € ¢ / ( ) [ ] { } . , ® ©

*Brother 1816 - Regular Italic*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

*0123456789 ¿ ? ¡ ! & @ ' ' ' ' « » % \* ^ # \$ £ € ¢ / ( ) [ ] { } . , ® ©*

Brother 1816 - Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789 ¿ ? ¡ ! & @ ' ' ' ' « » % \* ^ # \$ £ € ¢ / ( ) [ ] { } . , ® ©

**Brother 1816 - Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**0123456789 ¿ ? ¡ ! & @ ' ' ' ' « » % \* ^ # \$ £ € ¢ / ( ) [ ] { } . , ® ©**

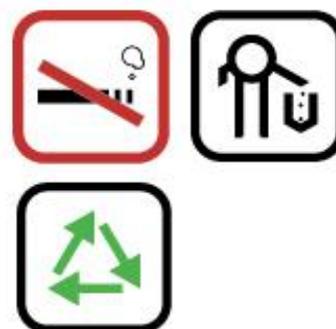
Figura 14. Paleta de colores. Elaboración propia.

## Pictogramas

### Señales identificativas



### Señales reguladoras



### Escaleras



### Señales informativas



### Señales direccionales

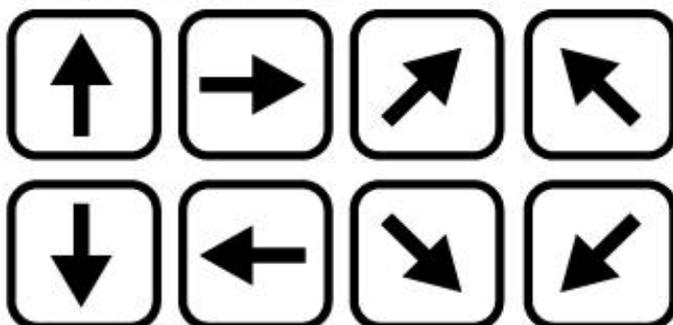


Figura 15. Pictogramas. Elaboración propia.

## Grilla constructiva



Figura 16. Grilla Pictogramas. Elaboración propia.

Se llevó a cabo un diseño de pictogramas inspirado en el 0 de la identidad de 220cc, con una grilla constructiva con diagonales de 30° se realizaron todos los pictogramas para el sistema.

## Señal tótem en acceso

**Descripción:** Esta señal se logra a partir de un conjunto monocolumna autoportante de chapa galvanizada, pintadas barnizadas

**Estructura:** La estructura base de esta señal esta compuesta de forma rectangular con las puntas superiores redondeadas de chapa galvanizada con soldadura interna continua. Cuenta con módulos adosados a la estructura base donde se coloca la información necesaria. La estructura base va pintada a horno con pintura en polvo de color gris oscuro (RAL9011) con una mano previa de pintura antióxido. De la misma manera se producirán los módulos

con el color que sea requerido con pintura en polvo termoconvertible detallando a continuación los colores definidos a utilizar.

**Planos informativos:** La tipografía, los pictogramas y las flechas indicativas aplicadas están realizadas en vinilo de corte de alta calidad apto para exterior, el color para todo el sistema es en color blanco (ORACAL 651 Blanco 010) sobre el fondo que acompañe la señal que identifica. La tipografía utilizada es Brother 1816 en sus versiones Medium y Regular Italic.

**Anclaje:** Autoportante atornillada al suelo. Los módulos estan atornillados a la estructura principal.



### Módulo

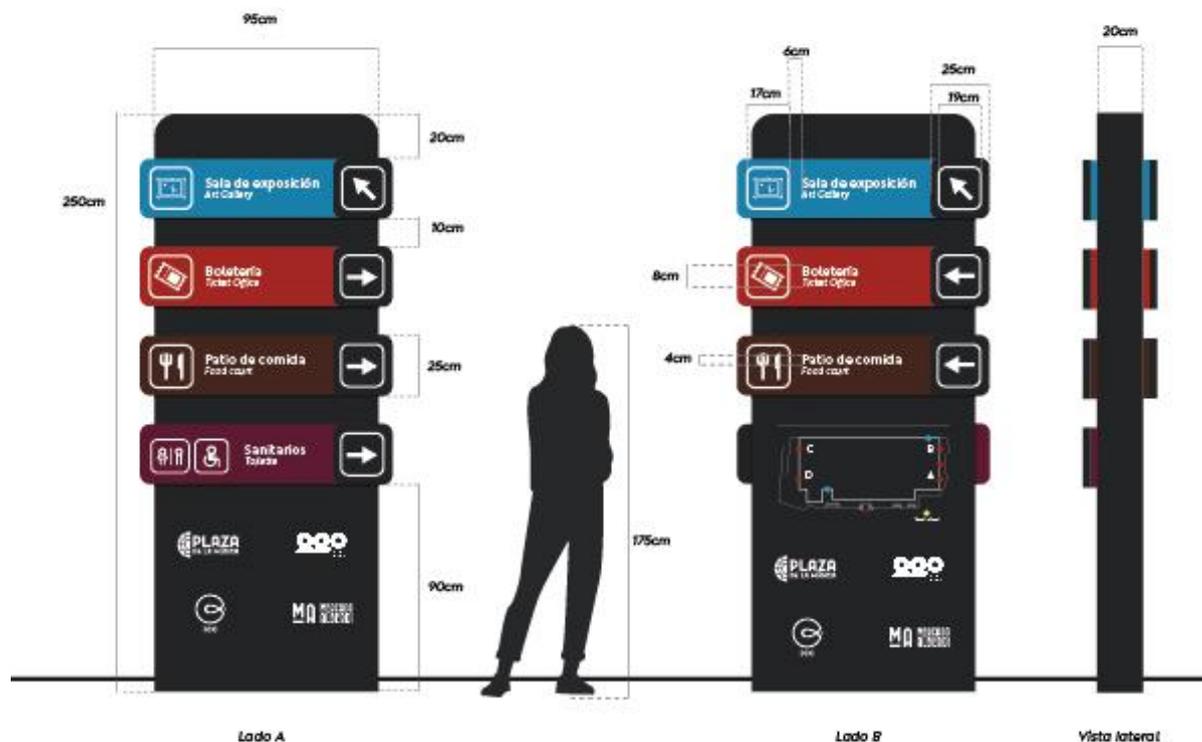


Figura 17. Tótem. Elaboración propia.

## Grilla constructiva

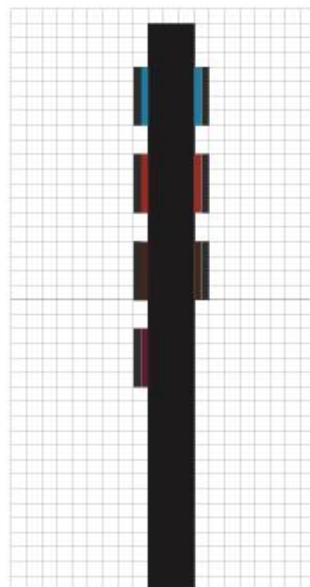
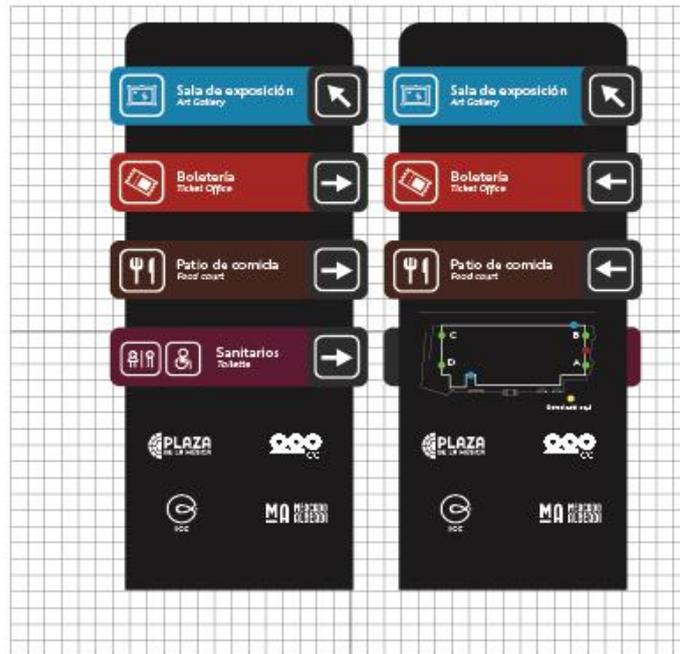


Figura 18. Grilla Totem. Elaboración propia.

En estas piezas predomina el gris oscuro, logrando que resalte aún más los colores que se designaron, una estética simple que acompaña a la gran cantidad de información que existe.

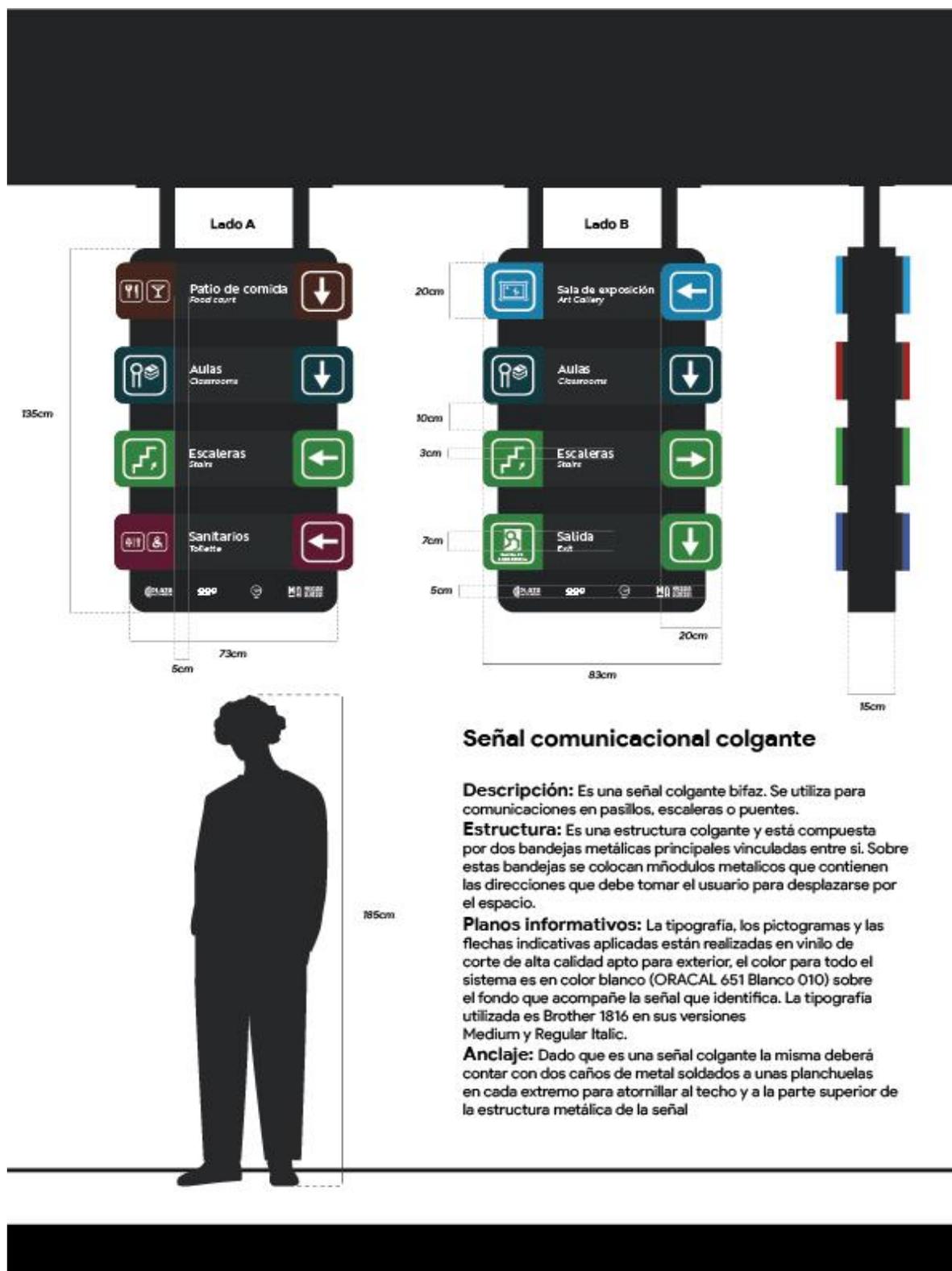


Figura 19. Señal colgante. Elaboración propia.

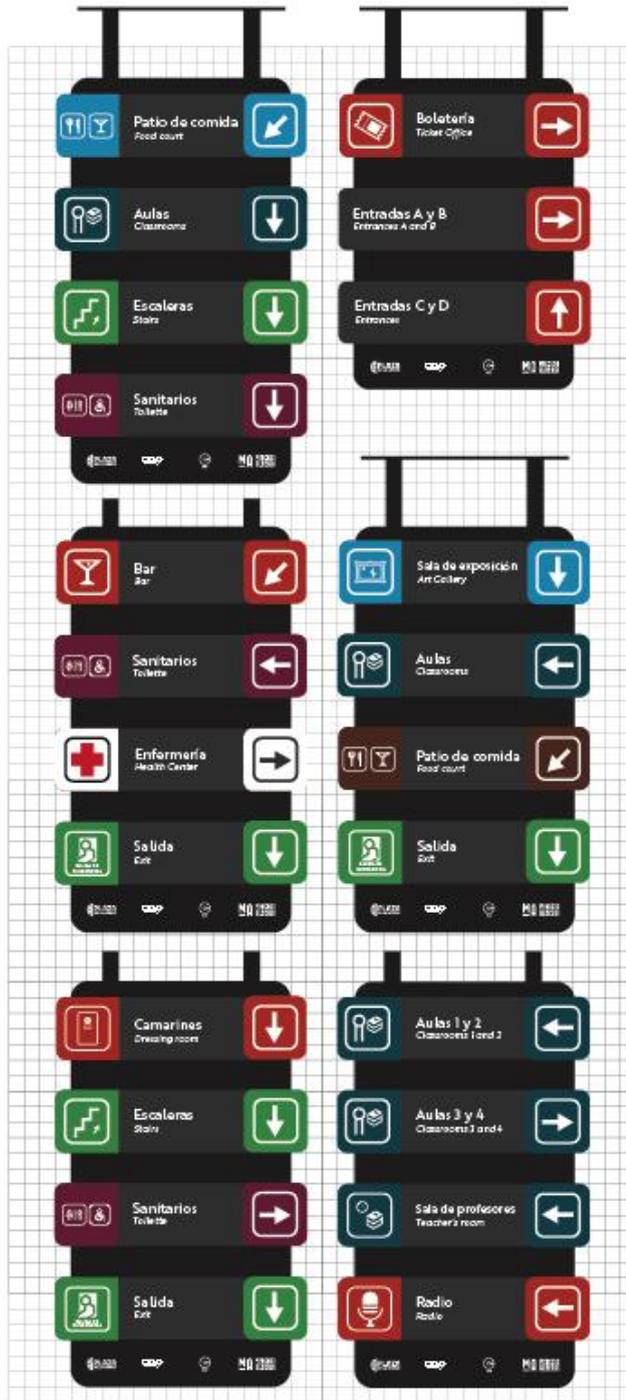


Figura 20. Grilla señal colgante. Elaboración propia.

### Señal informativa con pie

**Descripción:** Es una señal vertical que sirve para identificar sectores en espacios comunes como lugar para bicicletas, transporte público, estacionamiento y enfermería para una mejor organización.

**Estructura:** Está conformada por un caño de acero atornillado al piso y una estructura de chapa galvanizada en la que en una de sus caras contenga la información solicitada.

**Planos informativos:** La tipografía, los pictogramas y las flechas indicativas aplicadas están realizadas en vinilo de corte de alta calidad apto para exterior, el color para todo el sistema es en color blanco (ORACAL 651 Blanco 010) sobre el fondo que acompañe la señal que identifica. La tipografía utilizada es Brother 1816 en sus versiones Medium y Regular Italic.

**Anclaje:** El anclaje de esta señal se basa en atornillar la planchuela al suelo, lo que hace que esta señal sea fácilmente cambiada de lugar en caso que el espacio cambie su disposición para algún evento especial. En el caso de la enfermería, la señal puede cambiar de lugar fácilmente para que éste no sea un impedimento

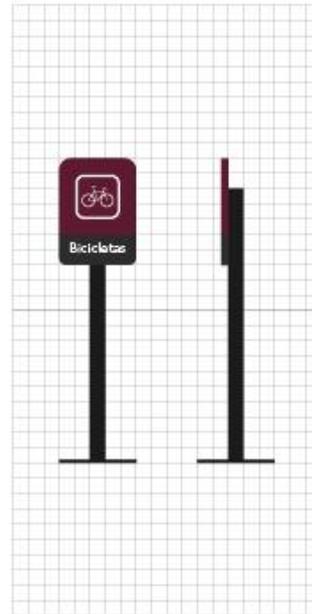


Figura 21. Señal informativa con pie. Elaboración propia.

## Señal comunicacional amurada

**Descripción:** Es una señal amurada a pared que se utiliza para indicar al usuario el destino al cual se estaba dirigiendo.

**Estructura:** Esta conformada por una chapa de hierro galvanizada pintadas al gorno con pintura en polvo termoconvertible de la posibilidad de colores anteriormente descritos. Es una señal simple faz.

**Planos informativos:** La tipografía, los pictogramas y las flechas indicativas aplicadas están realizadas en vinilo de corte de alta calidad apto para exterior, el color para todo el sistema es en color blanco (ORACAL 651 Blanco 010) sobre el fondo que acompañe la señal que identifica. La tipografía utilizada es Brother 1816 en sus versiones Medium y Regular Italic.

**Anclaje:** La fijación será atornillando la señal hacia la pared donde se la desea montar.

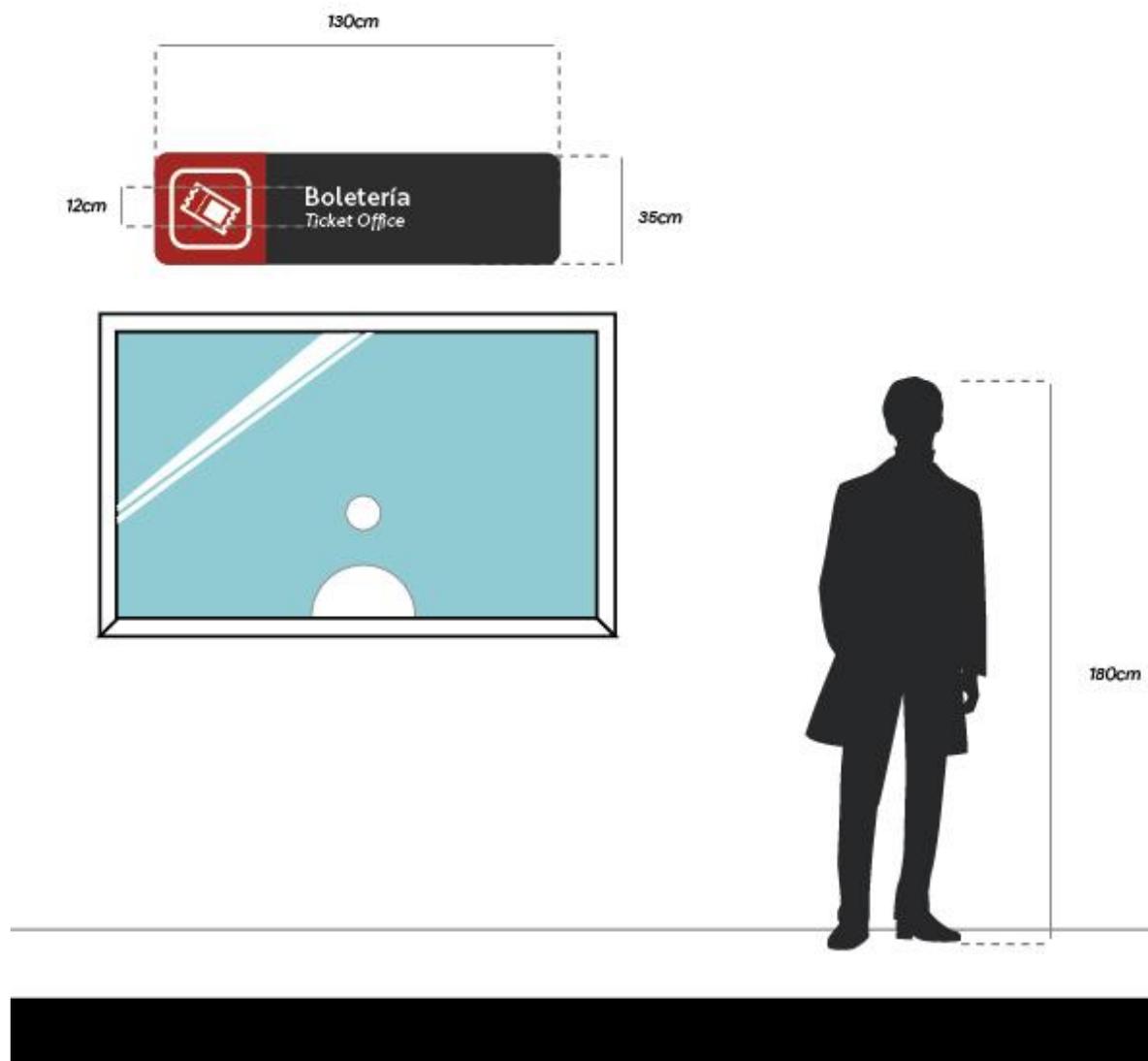
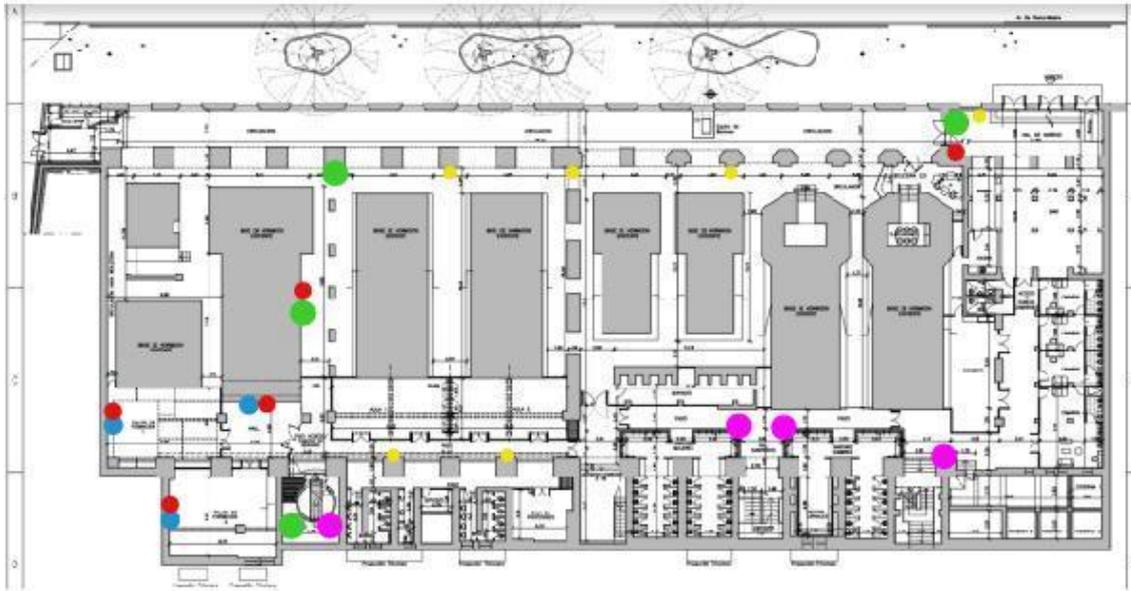


Figura 22. Señal amurada. Elaboración propia.



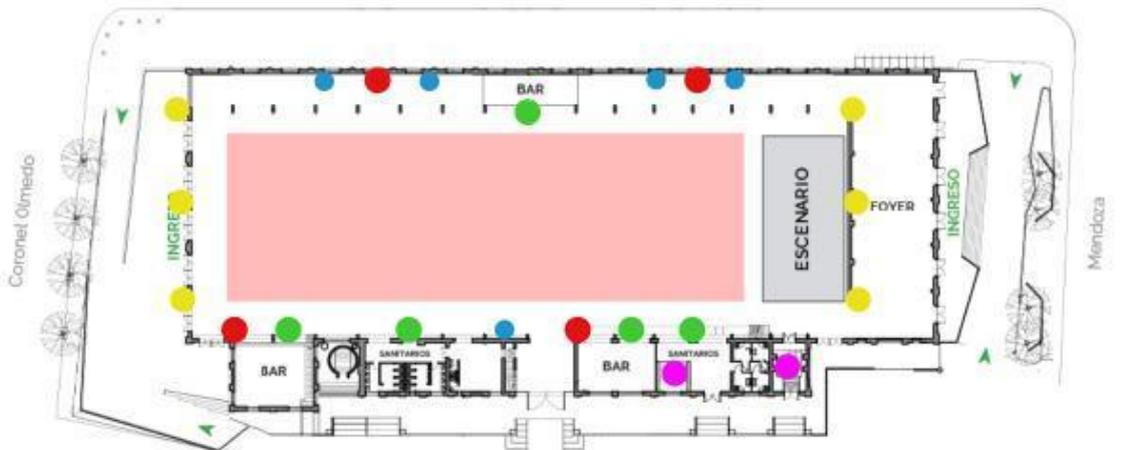
Figura 23. Grilla señal amurada. Elaboración propia.

**Ubicación de señales**  
**220 Cultura Contemporánea**



**Plaza de la Música**

Av. Ramón Mestre



- |   |   |
|---|---|
|  Identificativas |  Regulativas |
|  Informativas    |  Escaleras   |
|  Direccional     |   |

Figura 24. Colocación de cartelera. Elaboración propia.

Prototipo



Figura 25. Totem. Elaboración propia.



Figura 26. Conjunto de señales amuradas. Elaboración propia.

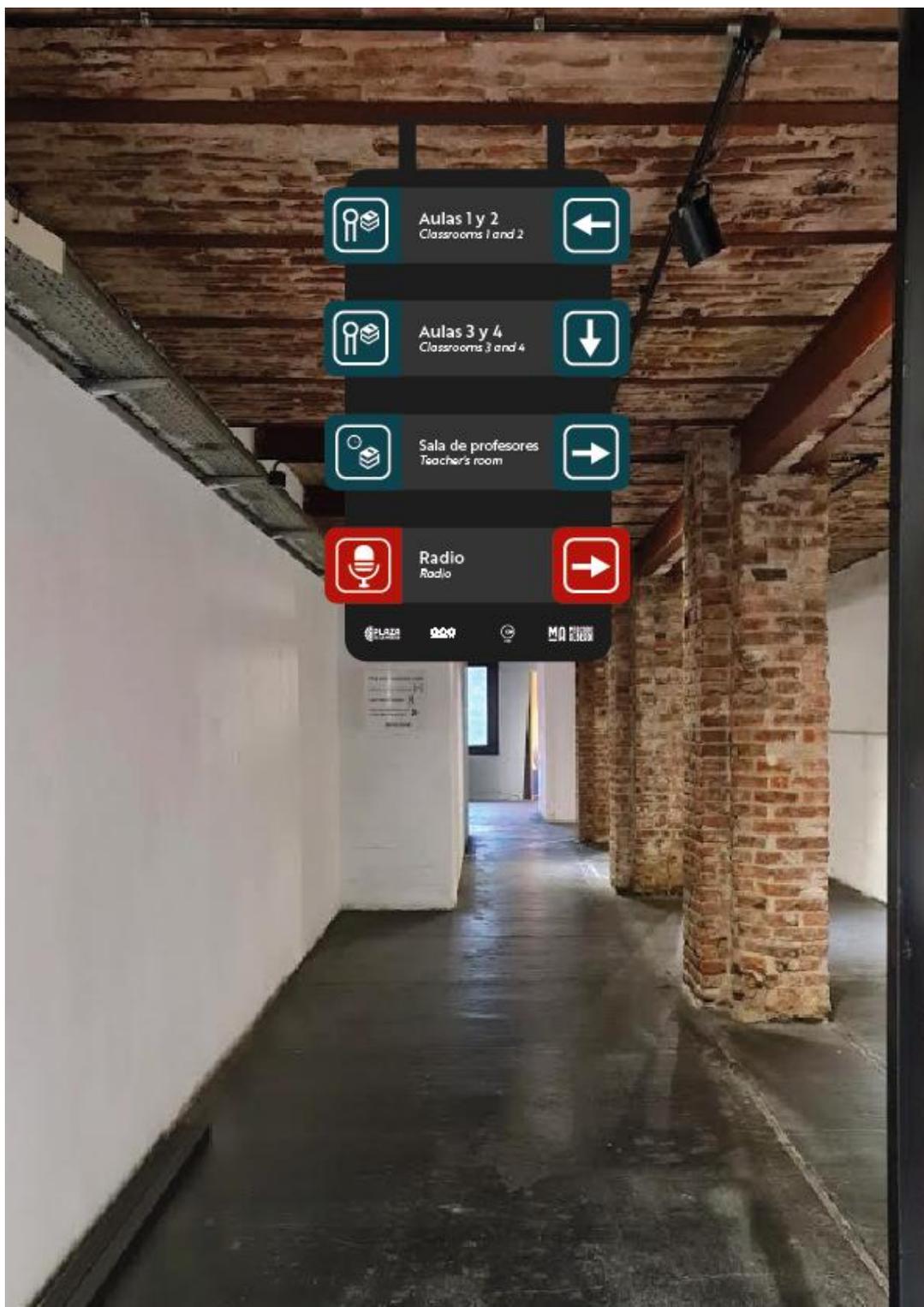


Figura 27. Señal colgante - Lado A. Elaboración propia.

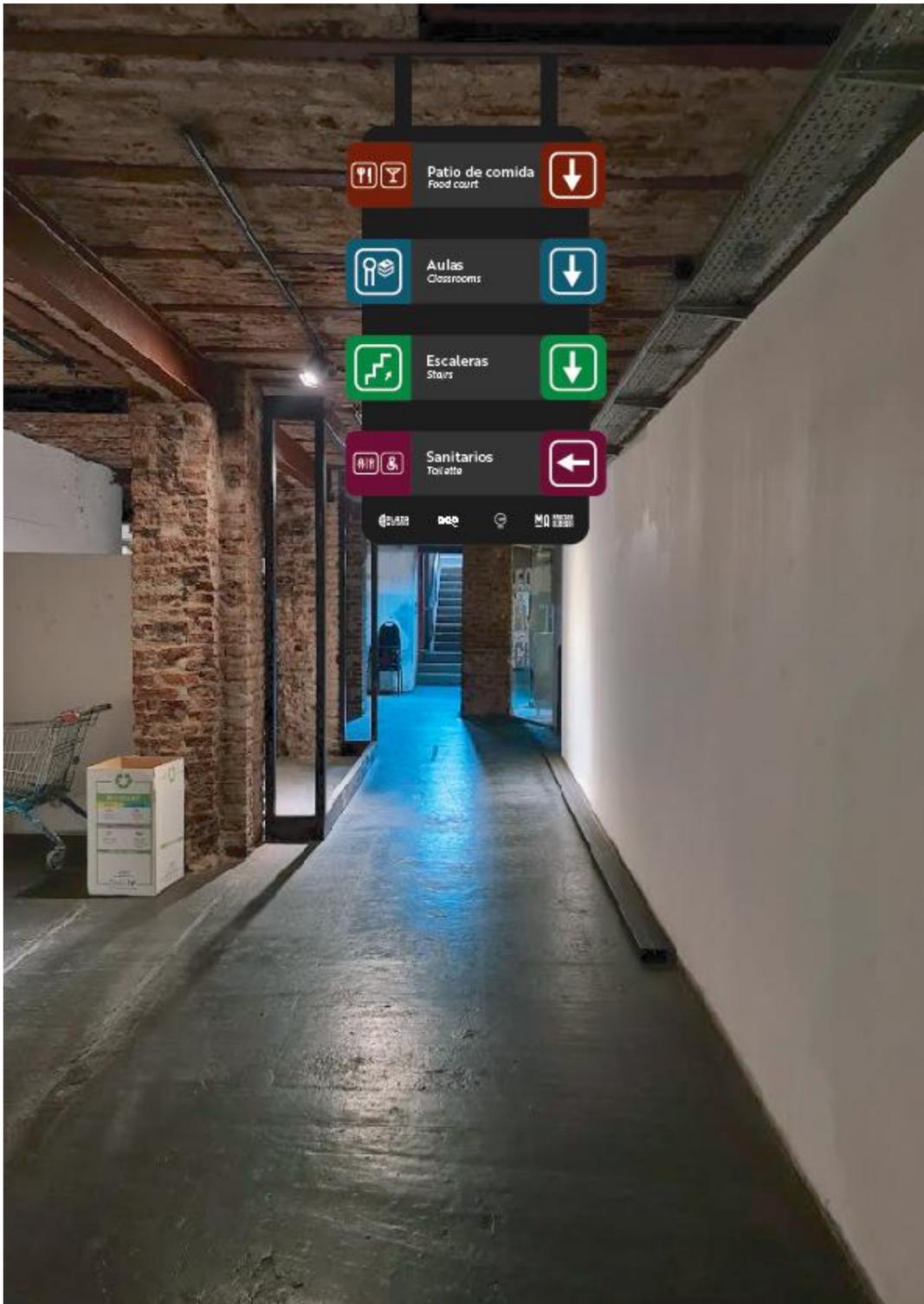


Figura 28. Señal colgante - Lado B. Elaboración propia.

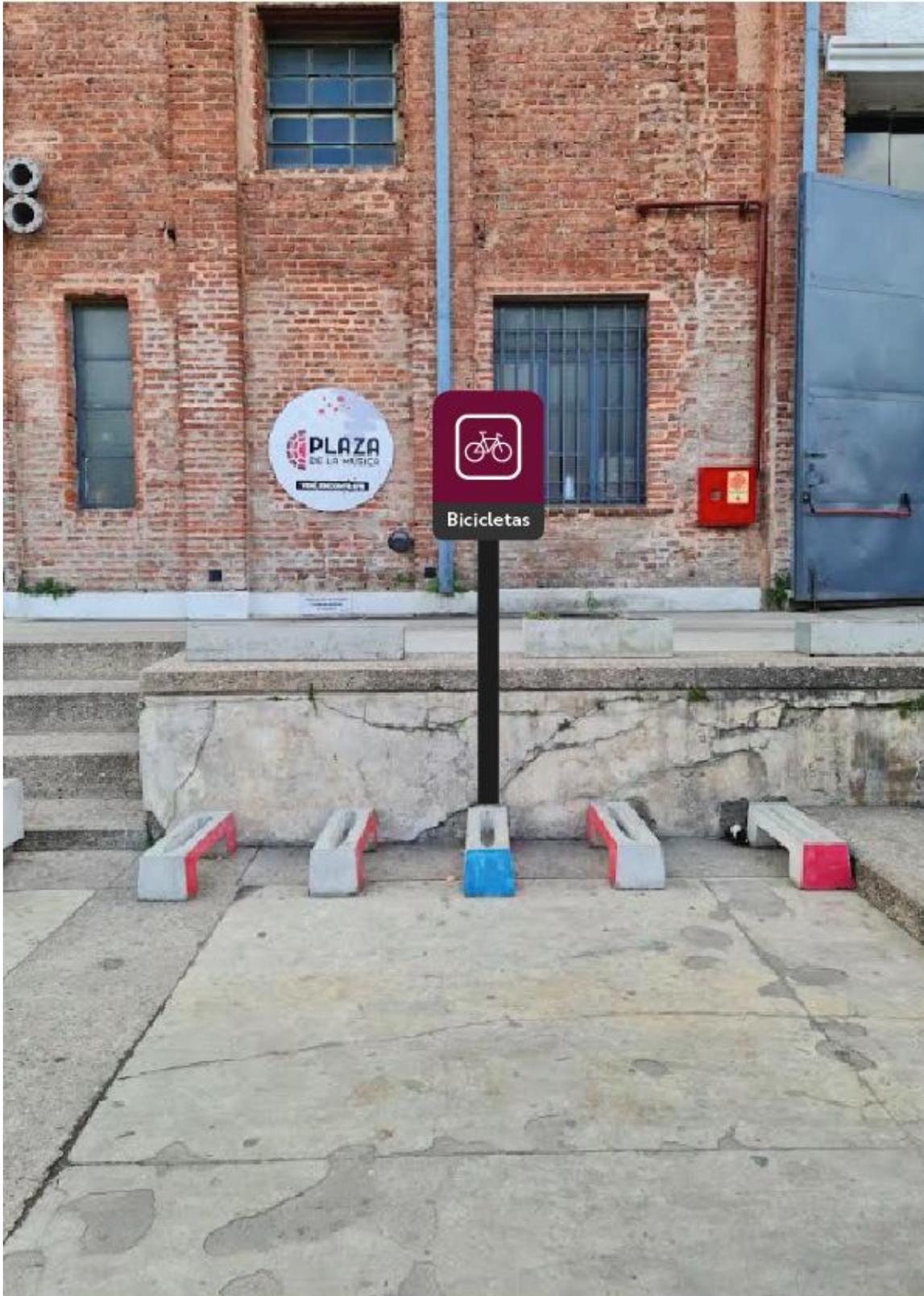


Figura 29. Bicicletas. Elaboración propia.

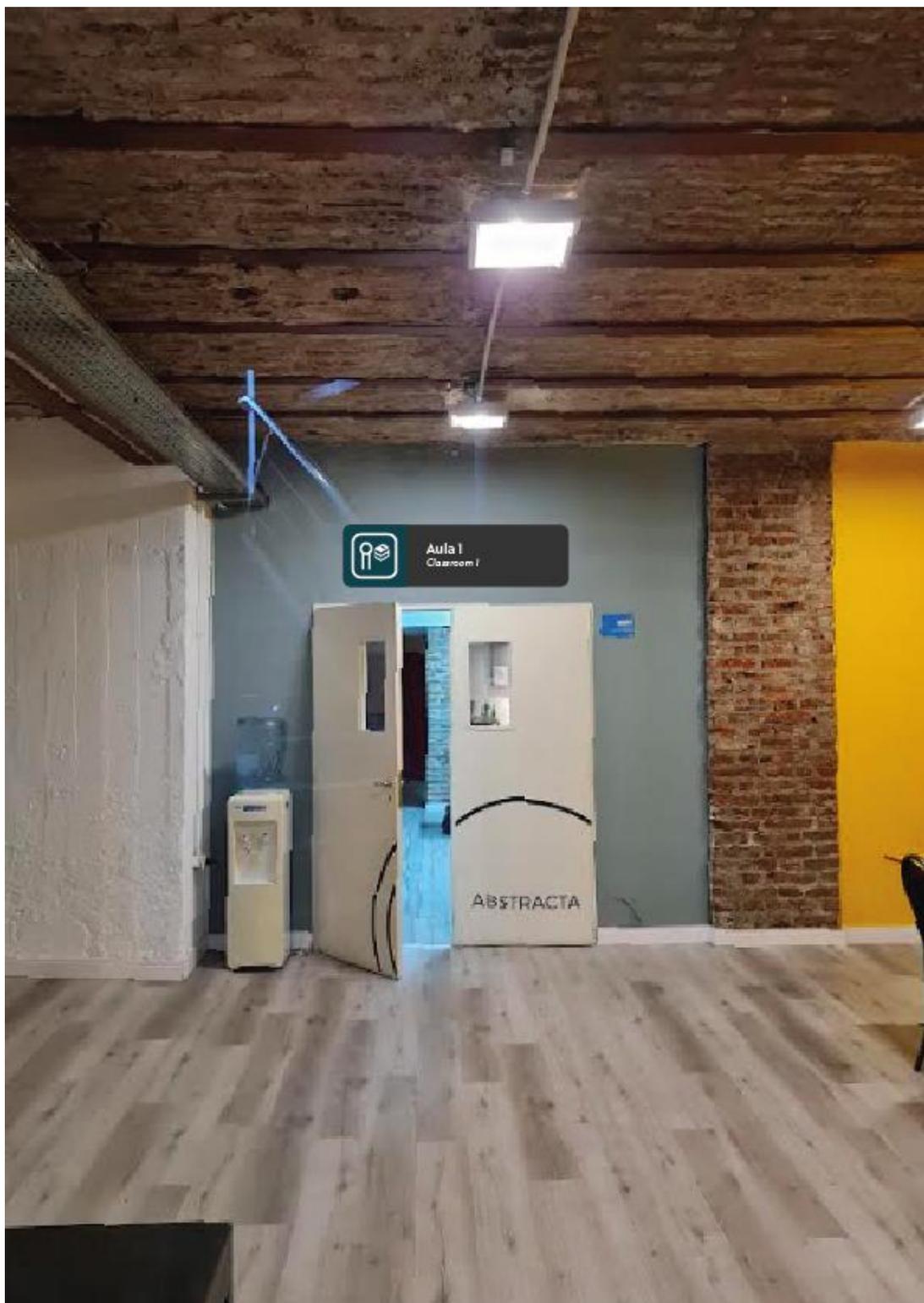


Figura 30. Aulas. Elaboración propia.

*Análisis de costos*

<b>PRESUPUESTO DE DISEÑO</b>	
<b>COSTOS</b>	<b>MENSUAL</b>
<b>Fijos</b>	
Alquiler	\$28.900
Expensas	\$9.200
Municipales	\$500
Provinciales	\$2.000
Celular	\$2.000
Internet	\$4.000
Agua	\$780
Monotributo	\$4.000
<b>Total</b>	<b>\$51.380</b>
<b>Variables</b>	
Luz	\$700
Gas	\$800
Transporte	\$5.000
Esparcimiento	\$6.000
Alimentos	\$10.000
Limpieza	\$2.000
Software	\$3.500
Vestimenta	\$6.000
<b>Total</b>	<b>\$34.000</b>
<b>Total Mensual</b>	<b>\$85.380</b>
Cantidad de horas mensuales laborales	30
Costo total por hora	\$2.846
Precio final de hora	\$2.846

Figura 31. Presupuesto de diseño. Elaboración propia.

	<b>Cant. de Horas</b>	<b>Precio Hora</b>	<b>Total</b>
<b>Estudio de materiales</b>	3	\$300	\$303
<b>Diseño</b>	20	\$300	\$320
<b>Pruebas</b>	10	\$100	\$110
<b>Total</b>	<b>\$733</b>		

Figura 32. Presupuesto de diseño. Elaboración propia.

El presupuesto final para este proyecto es de \$85.350 por mes.

### *Conclusiones*

La señalética cumple un rol fundamental en espacios que no son intuitivos per se, sin un sistema, las personas se pierden, lo cual genera estrés y además del cansancio físico y la pérdida de tiempo en recorrer espacios grandes sin saber dónde dirigirse para llegar a destino.

Se logró generar un sistema señalético que ubique a los públicos dentro del espacio evitando pérdidas de tiempo, estrés y cansancio físico. También se llevó a cabo una investigación de los materiales necesarios para que las piezas puedan desarrollarse bien con el entorno. Además, entendiendo las convenciones de los pictogramas que los públicos entienden se llevó a cabo un sistema de pictogramas diseñado exclusivamente para este proyecto. A partir de una serie de elementos gráficos, se logró una estética acorde a la comunicación de Plaza de la Música, 220 Cultura Contemporánea y los espacios que se engloban.

### *Recomendaciones*

Ante un mundo con cada vez mayor cantidad de personas, la señalética es una gran herramienta para mantener el tránsito fluido y eficiente. El rol de la señalética muchas veces pasa desapercibido, pero no por eso deja de ser importante, un buen sistema hace que las cosas funcionen mejor.

Se recomienda seguir una línea de investigación acerca de la señalética, su rol y su adaptación en una sociedad moderna con nuevas tecnologías y posibilidades para los tiempos que vienen.

## Referencias

Costa, J. (1989). *Señalética. De la señalización al diseño de programas*. Barcelona, España.

Ceac S.A.

Costa, J. (2007). *Señalética Corporativa*. Barcelona, España. Costa Punto Com.

Cabello, E. V (s.f). Antropometría. *Instituto Nacional de Seguridad e Higiene en el Trabajo de España*.

Díaz Ceniceros, A. (s.f.) Materiales e Instalación de Señalética. Recuperado de:  
[https://www.academia.edu/33371786/Materiales\\_e\\_Instalacion\\_de\\_Se%C3%B1aletica](https://www.academia.edu/33371786/Materiales_e_Instalacion_de_Se%C3%B1aletica)

Catópodis, M. y Angelastro, V. (2012). *Tipografía para sistemas viales*. Revista Científica de UCES. Vol. XVI N° 2. Recuperado de:

[http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123456789/1904/Tipografia\\_Catopodis\\_Angelastro.pdf?sequence=](http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123456789/1904/Tipografia_Catopodis_Angelastro.pdf?sequence=)

Florida, R. (2002). *The Rise of the Creative Class*. Nueva York, Estados Unidos. OCLC. Inc

Frascara, J. (2011). *¿Qué es el diseño de información?*. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Infinito

Frascara, J. (2000) *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Infinito.

García, D., y Palao, S. (2013). *Pautas de diseño de pictogramas para todas las personas*. España. Fundación ONCE.

Heller, E. (2010). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Berlín, Alemania. Editorial GG.

Herrero, P., Becker, R., Ceballos, J., Martínez, F. y Oneto, F., (2013). Pautas para la legibilidad de la información. *INTI*.

Massagué, E. (2007). Agorafobia: componentes, edad de comienzo y problemas asociados. *Clínica de la ansiedad*. Recuperado de <https://clinicadeansiedad.com/>

Munari, B. (2004). *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gil, S.A.

Quintana, R. (s.f). *Diseño de Sistemas de Señalización y Señalética*. Universidad de Londres.

Wong, W. (1992). *Principios del diseño en color*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gil, S.A.